NES-L7-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

LOWGMAN★

THE LOW GRAVITY MAN

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'svoir choisi le jeu LOW G MAN★ de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu. Veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

VOTRE MISSION....3
UTILISATION DE LA MANETTE....5
POUR COMMENCER....8
ARMEMENT....9
OBJETS....15
VEHICULES....17
CONSEILS DE JEU....22
CHEFS ENNEMIS....24

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. © 1991 Nintendo Co., Ltd.
★LOW G MAN AND TAXAN ARE TRADEMARKS OF KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.
© 1990 TAXAN USA CORP.
© 1991 KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.
LICENSED FROM KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.

VOTRE MISSION

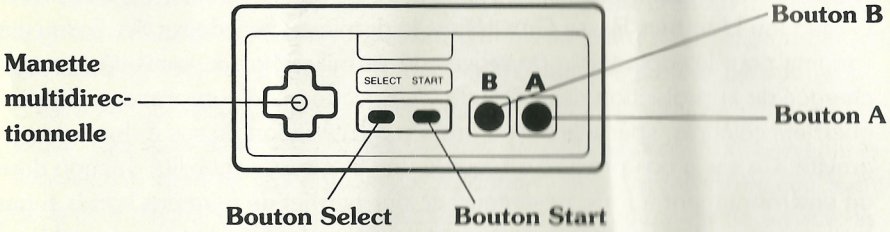
Nous sommes en l'an 2284. La race humaine, qui a maîtrisé les techniques des déplacements hyperspatiaux et de l'apesanteur, est en train de coloniser la galaxie. Toutes sortes de robots ont été mis au point pour l'exploration, et des planètes entières de robots ont été créées afin de générer plus de robots.

C'est à ce moment-là que tout commence: une des planètes de fabrication située dans le système d'Orion est découverte par une race d'extra-terrestres évolués. Agissant de façon pacifique au départ, les extra-terrestres concluent un accord d'échanges technologiques avec le robot-ordinateur de service. Ils s'approprient toutes les données de l'ordinateur et, avant que personne n'y prenne garde, ils ont reprogrammé toute la population de robots de cette planète pour faire la guerre. Ils sont résolus non seulement à arrêter la poursuite de la colonisation de l'espace par les hommes, mais aussi à éliminer tous les humanoïdes de la galaxie!

Pour lutter contre cette menace, le CUE (Conseil Unitaire de l'Espace) envoie les Commandos Intergalactiques qui sont rapidement mis hors de combat par la puissance terrifiante de l'armée des robots. Un corps d'élite, celui des Low-G-Men (ou Hommes Basse Gravité) est le dernier espoir de survie. Formée à l'origine pour les opérations de sauvetage en milieu hostile, mais désormais chargée de la protection des chefs du CUE, cette unité comprend quelques guerriers célèbres, spécialement entraînés à l'utilisation du sac à dos basse gravité. Ce sac à dos procure à l'équipe une étonnante mobilité d'action dans un environnement à forte pesanteur, et leur permet de faire des bonds super-humains dans des conditions de pesanteur normale. Une lance redoutable capable de percer les blindages et l'EMDP (Electro-Magnetic Disruptor Pistol ou Pistolet Electro-Magnétique Paralysant) constituent leurs principales armes.

A cause des périls encourus, le CUE a décidé une infiltration par un seul guerrier. Seul le meilleur parmi les meilleurs sera envoyé, le plus digne de porter le titre de Low-G-Man: vous! Partez sans tarder, noble guerrier, car la destinée de milliards d'êtres repose sur vos épaules. Si vous réussissez, vous aurez droit à la gratitude de la Galaxie toute entière! Mais si vous échouez...

UTILISATION DE LA MANETTE



Manette Multidirectionnelle

Déplacements: Appuyez sur la flèche de gauche ou de droite pour aller à gauche ou à droite pendant que vous marchez ou que vous êtes en train de bondir.

Courir: Appuyez rapidement deux fois à gauche ou à droite pour faire courir Low-G-Man.

Remarque: L'appui sur les flèches Haut et Bas n'a pas d'influence sur les mouvements.

Bouton A

Bonds: Appuyez sur A pour bondir. Plus vous appuyez longtemps sur A, plus votre bond est haut suivant la quantité de matériau antipesanteur (ou AGM, Anti-Gravity Material) qui a été recueillie. Au début du jeu, LGM (Low-G-Man) peut faire un bond égal au 3/4 de l'écran. En portant trois capsules d'AGM (il peut porter un maximum de 3 capsules AGM dans sa ceinture basse gravité), le LGM peut faire un bond d'une hauteur égale à 1 écran 3/4.

Le Bouton A commande également les bonds lorsque vous êtes dans un véhicule ennemi.

Bouton B

Attaque: Appuyez sur B pour tirer avec l'EMDP (Pistolet Electro-Magnétique Paralysant). Lorsque vous utilisez la lance anti-blindage, appuyez sur B et UP (Haut) pour porter le coup vers le haut; appuyez sur B et DOWN (Bas) pour porter le coup vers le bas. Vous pouvez donner un coup de lance vers le haut ou vers le bas pendant que vous faites un bond.

B commande également le tir d'armes spéciales quand ces dernières ont été choisies, ainsi que le tir des armes des véhicules Walker (Déambulateur) et Hover (Vol stationnaire). Le Véhicule Spider (Araignée) n'est pas armé; par conséquent B ne sert pas pendant que vous vous déplacez au moyen de ce véhicule. Reportez-vous aux sections Armement et Véhicules pour d'autres informations sur ces moyens extrêmement puissants.

Bouton Start

Appuyez sur START (Début) pour commencer à jouer, ou appuyez sur START en cours de partie pour passer à l'écran de sélection des armes.

Quand cet écran est affiché, appuyez sur la flèche gauche ou droite de la manette multidirectionnelle pour choisir une arme capturée, ensuite appuyez sur A pour reprendre le jeu. Quand vous recommencerez à jouer, vous utiliserez l'arme spéciale choisie (à condition qu'elle ait des balles). Pour revenir à l'EMDP, appuyez sur SELECT.

Bouton Select

Appuyez sur SELECT pour choisir entre START (Début) et PASSWORD (Mot de passe) sur l'écran titre, ou pour choisir entre l'EMDP et une autre arme spéciale en cours de jeu.

POUR COMMENCER

Mettez le système en route avec Low-G-Man.

Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour commencer à jouer; ou appuyez sur SELECT, puis START pour aller à l'écran PASSWORD (Mot de passe).

Le jeu débute par une histoire animée. Prenez plaisir à la regarder, ou appuyez sur START pour aller directement à l'écran titre.

Introduction du mot de passe

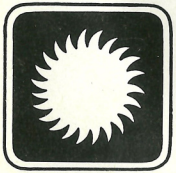
Après avoir affiché l'écran Mot de passe, appuyez à gauche ou à droite pour sélectionner la lettre voulue, et appuyez sur A pour introduire la lettre en question. Si vous vous êtes trompé de lettre, appuyez sur B pour l'effacer. Quand le mot de passe a été introduit correctement, appuyez sur A pour commencer à jouer au niveau correspondant au mot de passe. Si vous avez entré un mot de passe erroné, celui-ci s'effacera et vous pourrez entrer à nouveau le mot de passe.

ARMEMENT

En plus de la lance et de l'EMDP, le LGM peut également capturer quelques-unes des armes de l'adversaire, y compris un Boomerang, une Boule de Feu (Fireball), une Onde (Wave), et des Bombes (Bombs). Chaque fois que vous apercevez un ennemi en train de tirer avec l'une de ces armes, détruisez-le, et une icône apparaîtra. Emparez-vous de l'icône, et vous obtiendrez une petite quantité de cette arme.

Boomerang

Wave (Onde)



Fireball (Boule de Feu)

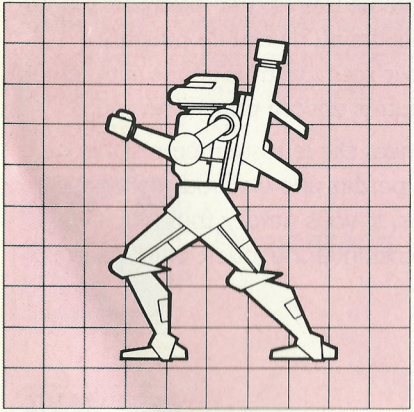
Bomb (Bombe)

Chacune de ces quatre armes spéciales dispose de trois niveaux de puissance. Aux niveaux de puissance supérieurs, ces armes tireront des projectiles dans plusieurs directions. Pour faire monter ces armes en puissance, il suffit de capturer des icônes d'armes supplémentaires. Par exemple: Capturez une icône Boule de Feu et gagnez trois tirs au niveau de puissance 1. Capturez trois icônes supplémentaires pour recevoir trois coups supplémentaires au niveau de puissance 2, et trois autres encore pour le niveau 3.

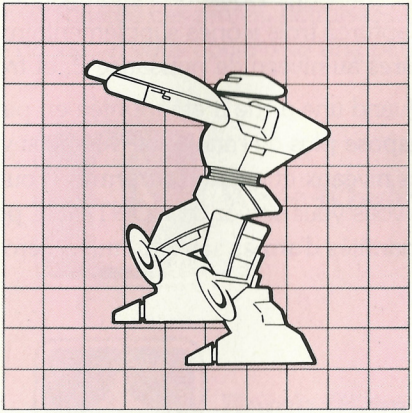
Quand une arme a été montée en puissance, elle le reste même si elle ne dispose plus de munitions. Même si vous perdez une vie, vous conservez tous les niveaux et quantités d'armes. Toutefois, si vous perdez toutes vos vies et si vous vous servez de CONTINUE pour continuer de jouer, vos niveaux et quantités d'armes seront remis à zéro.

Ennemis porteurs d'armes

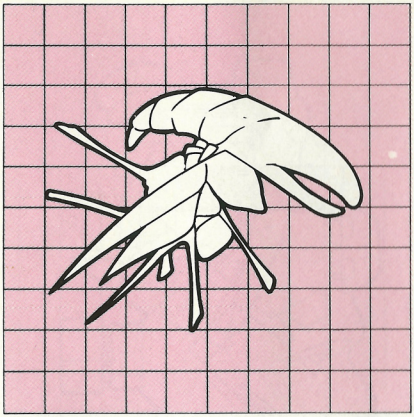
Voici quelques-uns des ennemis qui abandonneront leurs armes quand vous les détruirez. Vous rencontrerez aussi toutes sortes d'autres adversaires.



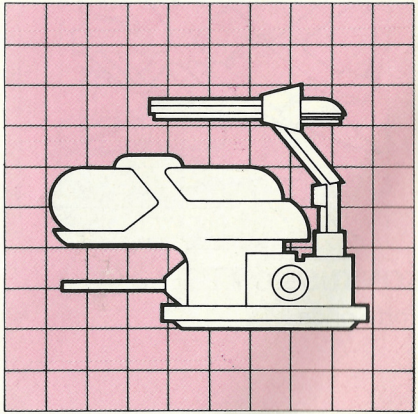
THROWBAKK
Porte-boomerang



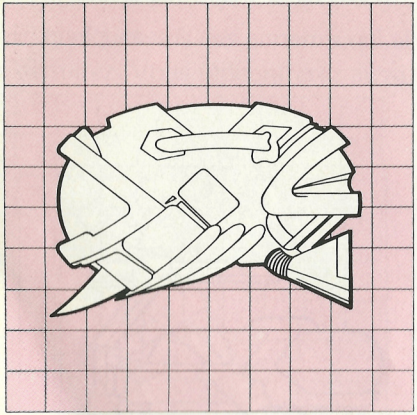
OVERHAND
Porte-boomerang



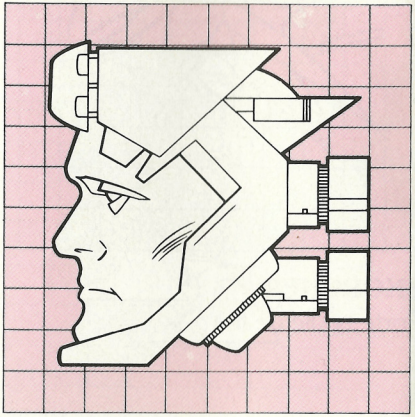
SKORCHER
Porte-boule de feu



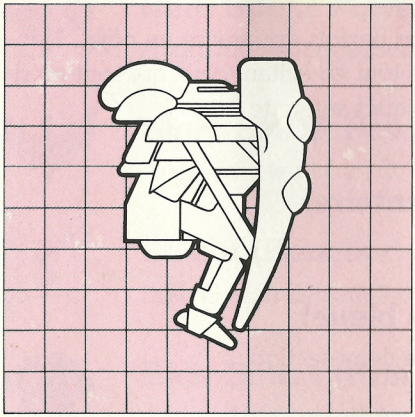
BURNMAX
Porte-boule de feu



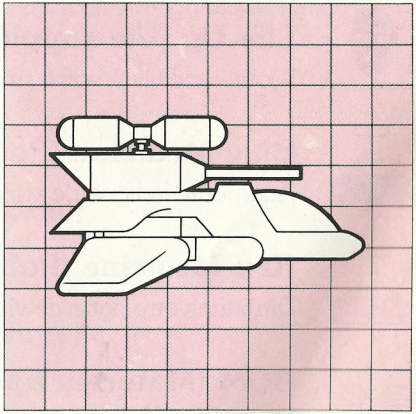
KONKUSSION
Porte-onde



FORCEFACE
Porte-onde



BLASTOID
Porte-bombe



EXPLODOR
Porte-bombe

OBJETS

Après avoir vaincu un ennemi, vous verrez parfois apparaître un objet. Ne manquez pas de ramasser les objets utiles tout en évitant ceux qui sont nuisibles. Les objets et leurs pouvoirs sont indiqués sur cette liste:

Life Up (Vie supplémentaire)

Ajoute une vie à votre stock.

Blue Medicine (Potion bleue)

Augmente la ligne de vie d'une demi-section.

Red Medicine (Potion rouge)

Diminue votre ligne de vie d'une demi-section. A éviter à tout prix!

AGM (Matériau apesanteur)

Matériau apesanteur; augmente la hauteur maximale des sauts.

Red: Spear Power (Rouge: Puissance de la lance)

Augmente la longueur de la lance.

Blue: EMDP Power (Bleu: Puissance de l'EMDP)

Augmente le niveau du Pistolet Electro-Magnétique Paralysant.

Shield (Bouclier)

Low-G-Man devient invincible pendant 10 secondes.

Blue Bonus (Prime bleue)

Ajoute 1000 points à votre score.

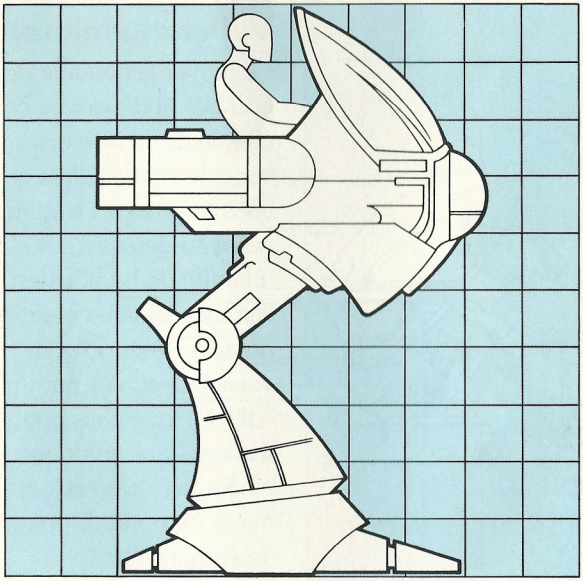
Red Bonus (Prime rouge)

Ajoute 5000 points à votre score.

VEHICULES

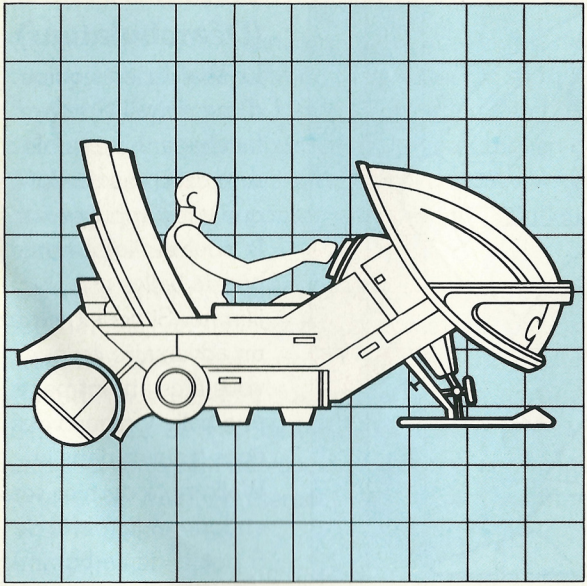
Certains des robots ennemis se déplacent dans des véhicules; quelques-uns de ces véhicules peuvent être capturés. Ce sont: le Walker (Déambulateur), le Spider (Araignée) et le Hover (Vol stationnaire). Pour vous emparer d'un véhicule, commencez par le paralyser au moyen de l'EMDP, puis bondissez à l'intérieur et poignardez le robot qui conduit. Vous êtes alors en possession du véhicule. Vous le conserverez tant qu'il contient du carburant (VEF sur la barre de niveau).

Vous êtes invincible tant que vous restez dans le véhicule — si vous êtes touché, vous ne subissez aucun dommage; par contre votre véhicule est endommagé et perd 5 points de carburant. Toutefois, si vous attrapez la Potion rouge pendant que vous conduisez un véhicule, vous perdez une demi-section de ligne de vie. Quand votre véhicule est à court de carburant, il explose, mais cela ne vous inflige aucun dommage. Vous pouvez abandonner le véhicule avant épuisement du VEF: appuyez tout simplement sur SELECT.



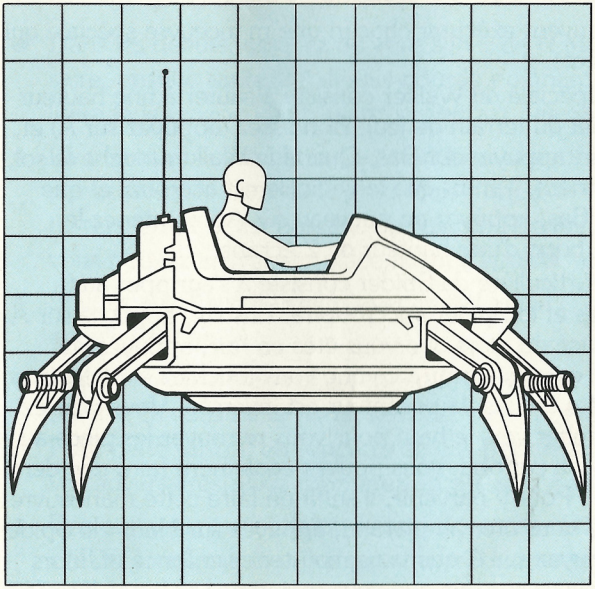
Walker (Déambulateur)

Le Walker est équipé d'une mitrailleuse à fauchage. Une rafale sera tirée chaque fois que vous appuyez sur le bouton A. Le nombre de balles est illimité. Si vous heurtez un adversaire ou que vous êtes atteint par une balle lorsque vous vous trouvez dans le Walker, ce dernier sera endommagé (perte de 5 points de carburant).



Hover (Véhicule à Vol stationnaire)

Le Hover est équipé de bombes. Il déversera des chapelets de bombes sur vos adversaires alors que vous êtes en vol stationnaire au-dessus d'eux. La quantité de bombes est illimitée. Si vous heurtez un adversaire ou que vous êtes atteint par une balle lorsque vous vous trouvez dans le Hover, ce dernier sera endommagé (perte de 5 points de carburant).



Spider (Araignée)

Le Spider n'est pas armé, mais le véhicule lui-même est une arme. Touchez un ennemi et vous le détruirez. Si vous êtes atteint par une balle lorsque vous vous trouvez dans le Spider, ce dernier sera endommagé (perte de 5 points de carburant).

Manoeuvres spéciales des véhicules

Le Walker et le Spider peuvent exécuter chacun une manoeuvre spéciale qui vous aidera lors des combats.

Walker: La manoeuvre spéciale du Walker consiste à sauter à une hauteur de 2 écrans (ou au sommet du terrain de jeu). Bondissez (appuyez sur A) et, alors que vous êtes en l'air, appuyez sur Bas. Quand le Walker touche le sol, il s'accroupit momentanément. Tandis que le véhicule est accroupi et que vous appuyez encore sur Bas, appuyez de nouveau sur A, maintenez-le enfoncé, et vous ferez un bond d'une hauteur de 2 écrans!

Spider: La manoeuvre particulière du Spider consiste à s'agripper aux plafonds. Appuyez sur Bas et le Spider s'accroupira. Ensuite, appuyez sur A que vous maintenez enfoncé et, alors que vous êtes en l'air, appuyez sur Haut que vous maintenez enfoncé jusqu'à ce que vous touchiez le plafond. Tandis que vous êtes la tête en bas, la pesanteur est inversée. Vous pouvez sauter vers le bas, et retomber vers le haut pour vous retrouver les pieds au plafond. Quand vous êtes au plafond, vous pouvez également faire une demi-pirouette et revenir au sol. Pour y parvenir, il suffit de faire cette manoeuvre spéciale à l'envers. Quand vous êtes au plafond, appuyez sur Haut ; le Spider s'accroupira. Ensuite, appuyez sur A que vous maintenez enfoncé et, alors que vous êtes en l'air, appuyez sur Bas que vous maintenez enfoncé jusqu'à ce que vous touchiez le sol et fassiez un retournement.

CONSEILS DE JEU

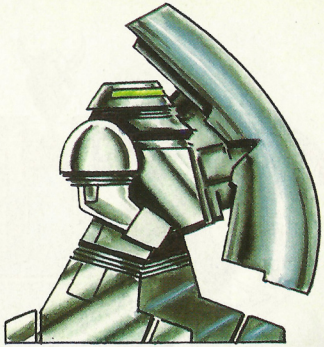
- Dans les débuts, essayez de vous servir de l'EMDP pour paralyser l'adversaire, ensuite sautez-lui dessus pour le poignarder et le détruire. Cela facilitera le jeu; cependant, vous ne pourrez pas obtenir beaucoup d'objets.
- La première scène est facile, mais le chef ennemi est un dur. Commencez par attaquer le haut de la grue, puis portez un coup au conducteur à travers le toit. Il est possible de vaincre l'élément grue avec le Walker si vous pouvez arriver sur place avant d'épuiser votre carburant.
- Si vous avez des difficultés avec Metal Head (Tête de Tôle), sautez de son épaule gauche.
- Lorsque vous paralysez un ennemi, vous recevez un objet environ une fois sur dix. Si vous ne le paralysez pas, vous recevez un objet à chaque fois. Pour cette raison, en fonction de vos performances, évitez de paralyser vos adversaires; vous monterez en puissance plus rapidement.
- Dès que vous avez atteint votre puissance maximale (bond à 100%, EMDP au niveau 3), vous pourrez recommencer à paralyser la plupart des ennemis. Cela vous permettra de conserver vos vies pour les chefs ennemis.

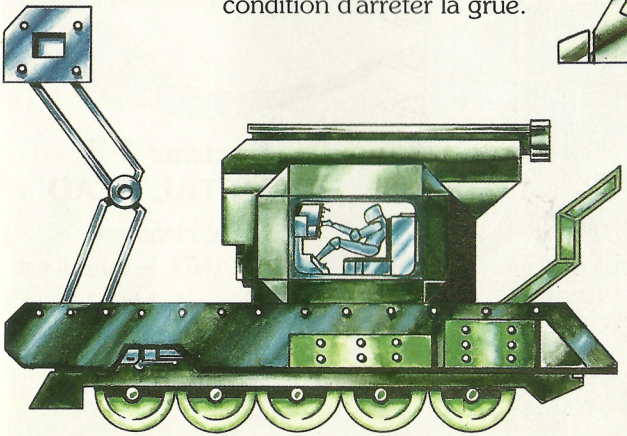
- Gardez vos armes pour les niveaux et les chefs les plus difficiles. Dans la plupart des cas, la meilleure méthode pour vaincre un chef consiste à se servir de la lance et de l'EMDP. Les armes sont plus adaptées à la défaite d'adversaires situés dans des endroits difficiles d'accès.
- Le dernier des chefs est coriace, à moins de bien connaître ses points faibles. Chaque portion du dernier chef est sensible à l'une de vos armes spéciales.
- Pour effectuer un essai sonore, introduisez le mot de passe SONG (Chanson).

CHEFS ENNEMIS

Secteur 1-1: ROBOCRANE

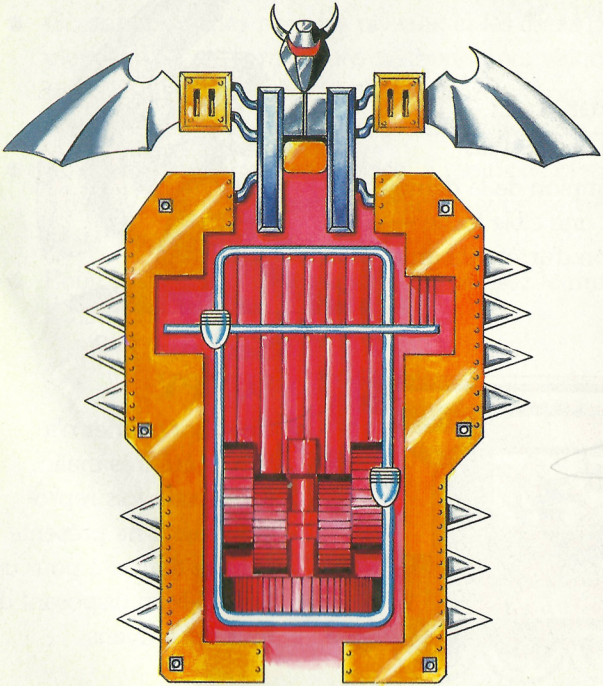
Ce champion de la démolition est une cible facile — à condition d'arrêter la grue.





Secteur 1-2: LUMPY

Ce robot ouvrier n'a jamais été très malin, même une fois reprogrammé. Il ne présente aucune difficulté pour un Low-G-Man disposant de tous ses moyens.



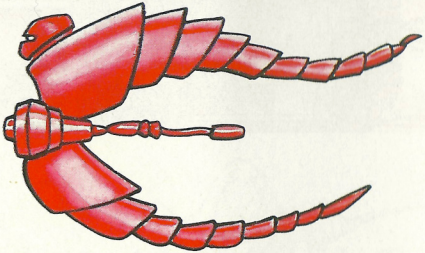
Secteur 1-3: METAL HEAD

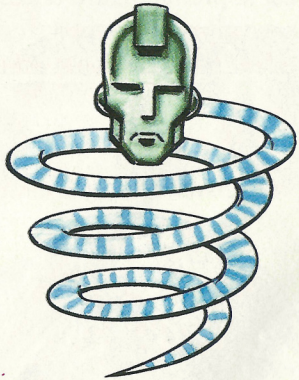
Metal Head est GRAND — mais il est aussi très bête. Otez les tourelles et sa tête sera sans protection.

71CH

Secteur 2-1: AIRSWIMMER

Ce type est sans problèmes, mais méfiez-vous des glaçons.



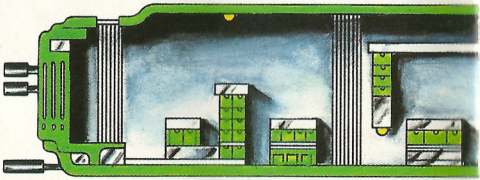


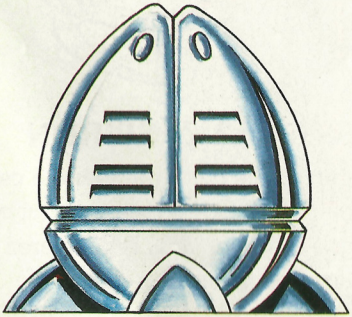
Secteur 2-2: SPIRON

Une longue descente mène à ce châtiment. Conservez pour lui votre ligne de vie et vous l'expédierez dans une casse sous-marine!

Secteur 2-3: SUPERSUB

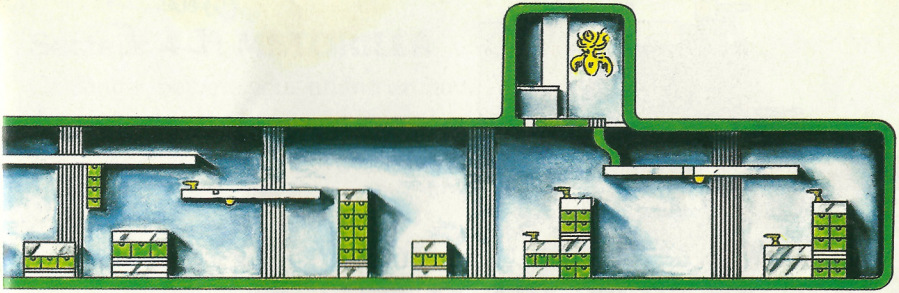
C'est le premier extra-terrestre que vous devrez affronter — et il n'est pas commode. En cas de doute, EMDP!

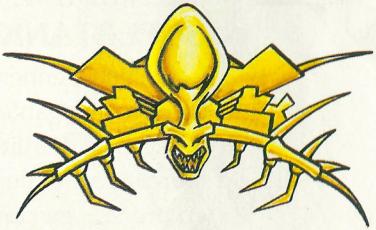




Secteur 3-1: EGGRIPHOBE

Tout au fond de la caverne, vous trouverez ce chef (une capsule d'énergie) entouré de tourelles. Vous devrez employer une de vos armes contre lui.





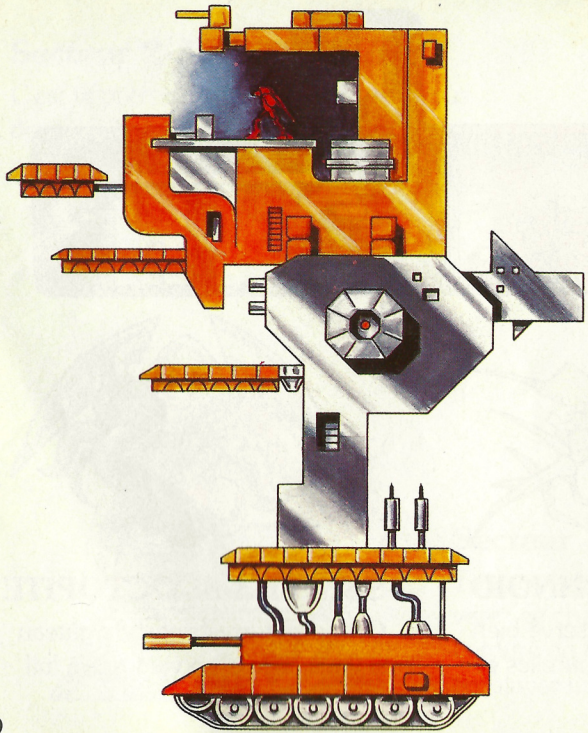
Secteur 3-2: ARACHNOID

Cet extra-terrestre vous réserve bien des ennuis! Capturez les tourelles et planquez-vous sur le côté.

Secteur 3-3: OCTOPITE

Cet extra-terrestre est du gâteau si vous arrivez en vie jusqu'à lui!

Code :
FLLF



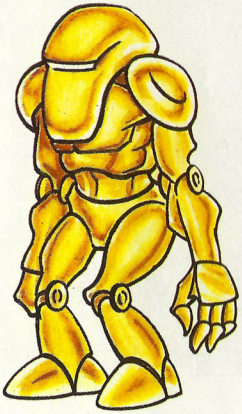
Secteur 3-4: SUPERTANK

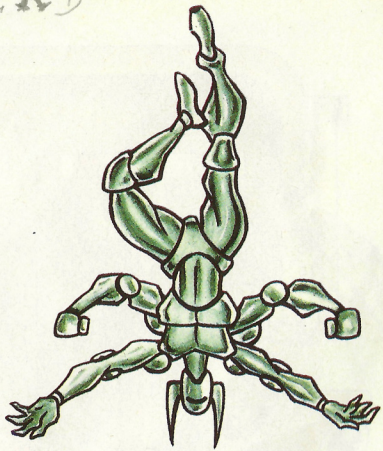
Ce véhicule ennemi est carrément gigantesque! Essayez de détruire les tourelles avant de vous en prendre au conducteur. Il n'y a pas de parade contre les boules à pointes — essayez de les éviter.

SCRD

Secteur 4-1: METORILLA

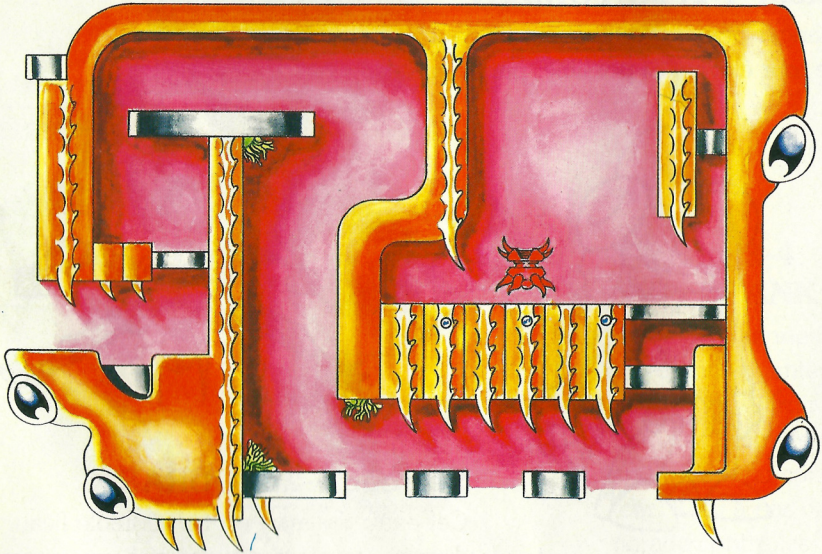
Ce danger pervers vous attend en haut d'une tour élevée. Si possible, paralysez-le!





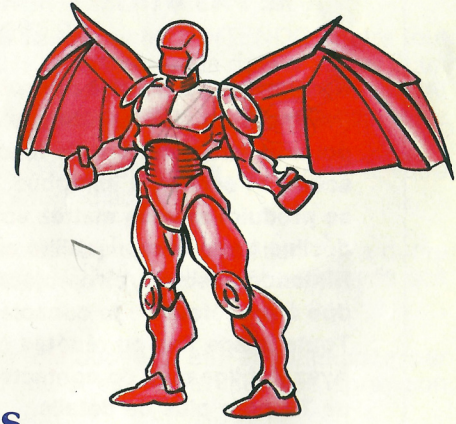
Secteur 4-2: FOURARM

Cet extra-terrestre est un véritable fléau, il distribue tous azimuts des potions rouges. Une arme venant d'une certaine direction l'achèvera.


SHIP

Secteur 4-3: THE MOTHER SHIP

Ce vaisseau mettra vos talents à l'épreuve, mais il existe une méthode facile: Restez debout....



Secteur 5-1: WARPWING

Il y a toute une armada de ces ennemis vicieux. Utilisez la même technique qu'en 4-1. (Bien sûr, à condition de survivre à la chute!).

Secteur 5-2: MYSTERY BOSS

Affrontez le Chef Mystère avec toutes les armes dont vous disposez — la fin est proche!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

1. FLLF
2. SCRD
3. MP4S.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette LOW G MAN★ van het Nintendo Entertainment System™(NES)hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

JE OPDRACHT 39
CONTROLLER-FUNCTIES 41
HOE JE BEGINT 44
WAPENS 45
VOORWERPEN 51
VOERTUIGEN 53
SPELTIPS 58
LEIDERS VAN VIJANDEN 60

WAARSCHUWINGEN

1) Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.
2) Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.
3) Niet schoonmaken met benzene, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.
4) Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. © 1991 Nintendo Co., Ltd.
★LOW G MAN AND TAXAN ARE TRADEMARKS OF KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.
© 1990 TAXAN USA CORP.
© 1991 KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.
LICENSED FROM KAGA ELECTRONICS CO.,LTD.

JE OPDRACHT

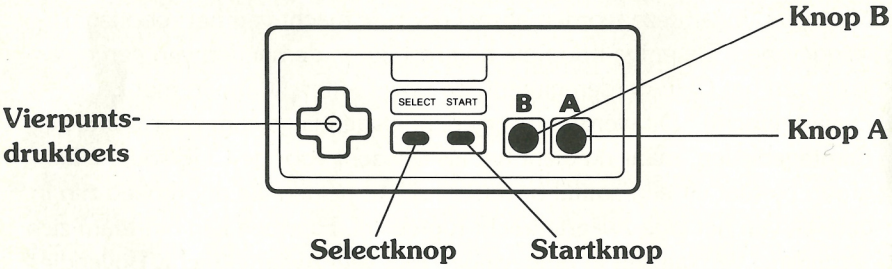
We leven in het jaar 2284. Het menselijke ras heeft de technologie van het reizen in de hyperruimte en de anti-zwaarte-kracht geperfectioneerd en is bezig ons sterrenstelsel te koloniseren. Er zijn allerlei soorten robots ontwikkeld voor ruimte-ontdekkingsreizen en er worden complete planeten bevolkt door robots die weer nieuwe robots ontwikkelen.

En dan gebeurt het: één van de robot-producerende planeten in de sector Orion wordt ontdekt door een hoog ontwikkeld ras van buitenaardse wezens. In eerste instantie doen deze zich vriendelijk voor. Zij onderhandelen over het uitwisselen van technologische kennis met de robot-computer die er de leiding heeft. Ze copiëren alle gegevens uit deze computer en voordat iemand zich bewust is van wat er gebeurt blijkt, dat de buitenaardse wezens de hele robot-bevolking van de planeet hebben omgeprogrammeerd tot oorlogsrobots. Zij zijn namelijk niet alleen vastbesloten om aan de toename van het door mensen bezette deel van de ruimte een halt toe te roepen, maar ook om alle menselijke wezens in het sterrenstelse uit te roeien!

Om aan deze bedreiging het hoofd te bieden, sturen de CUE (Countries of United Earth, ofwel de Landen van de Verenigde Aarde) de interstellaire Mariniers, maar deze worden al snel door de macht van het robotleger weggevaagd. De enige hoop die nog rest ligt in de handen van een elite-team van het CUE-garderegiment, de Low-G-Men (Mannen met Lage Zwaartekracht). Dit werd ooit opgericht als reddingsteam voor vijandelijke ruimtegebieden, maar nu dient het als lijfwacht voor de CUE-leiders. De groep bestaat uit een aantal onverschrokken helden die doorkneed zijn in het gebruik van het lage-zwaartekracht-rugtoestel. Hiermee kan het team zich razendsnel verplaatsen in omgevingen met veel zwaartekracht. Bovendien kunnen ze er bovenmenselijk hoog mee springen in omgevingen waar de zwaartekracht normaal is. Hun belangrijkste wapens zijn de dodelijke pantserdoorborende speer en het elektro-magnetische disruptie-pistool (EMDP).

Gezien het gevaar van deze missie heeft de CUE besloten maar een man in het vijandelijke gebied te laten infiltreren. Alleen de beste komt hiervoor in aanmerking - de man die de titel Low-G-Man (Lage Zwaartekracht-Man) met het meeste recht draagt: jij! Ga nu, dappere strijder. Het lot van miljarden rust op jouw schouders. Slaag je, dan verdien je de dank van het gehele sterrenstelsel! Maar o wee als je faalt!

CONTROLLER-FUNCTIES



Vierpuntsdruktoets

Voortbewegen: Druk op de linker- of de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om tijdens het lopen of tijdens sprongen in de lucht naar links of rechts te gaan.

Hardlopen: Druk twee maal achter elkaar heel snel op de linker- of de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om Low-G-Man te laten rennen.

Opmerking: Als je op het bovenste of het onderste deel van deze knop drukt, gebeurt er helemaal niets.

Knop A

Springen: Druk op "A" om te springen. Hoe langer "A" wordt vastgehouden, hoe hoger je komt. Maar die hoogte hangt wel af van de hoeveelheid anti-zwaartekracht-materiaal (Anti-Gravity-Material = AGM) die je hebt verzameld. Aan het begin van het spel kan Low-G-Man ongeveer tot driekwart van de hoogte van het scherm springen. Heeft hij drie AGM-capsules (LGM kan maar drie AGM-houders in zijn lage-zwaartekracht-riem meenemen) dan kan hij 1,75 scherm hoog springen!

Met "A" bepaal je ook de hoogte van de sprongen als je in een vijandelijk voertuig zit.

Knop B

Aanvallen: Druk op "B" om je Elektro-Magnetische Disruptie-Pistool (EMDP) af te vuren. Gebruik je je pantser-doorborende speer, druk dan op "B" en "Op" (Up) om omhoog te steken en op "B" en "Neer" (Down) om omlaag te steken. Ook tijdens een sprong kun je omhoog of omlaag steken.

Met "B" kun je ook de speciale wapens die gekozen worden afvuren, evenals de wapens op de Walker (het wandelende voertuig) en de Hover (het zwevende voertuig). De Spider (het spin-voertuig) is onbewapend, dus heeft het geen zin knop "B" te gebruiken als je hierin zit. Lees het gedeelte over wapens en voertuigen voor meer informatie over deze enorm krachtige hulpmiddelen.

Startknop

Druk op "Start" om met het spel te beginnen, of druk tijdens het spelen ervan op "Start" om te zien uit welke wapens je kunt kiezen.

Druk de vierpuntsdruktoets naar links of rechts terwijl je in het wapenkeuzescherm bent om een veroverd wapen uit te kiezen en druk daarna op "A" om het spel weer te hervatten. Als je dit laatste doet, ga je verder met het gekozen speciale wapen (als het tenminste kogels heeft). Om over te schakelen naar je EMDP druk je op "Select".

Selectknop

Als je nog in het titelbeeld bent druk je op "Select" om te kiezen tussen Start en Paswoord (Password). Tijdens het spel gebruik je deze knop om te kiezen tussen je EMDP en andere speciale wapens.

HOE JE BEGINT

Zet je Nintendo met de Low-G-Man-cassette erin aan.

Zodra het titelbeeld verschijnt, druk je op Start om te beginnen met spelen, of op Select en daarna op Start om naar het scherm met het paswoord te gaan.

Nadat je het spel hebt aangezet zie je een soort tekenfilm. Als je die leuk vindt kun je ernaar blijven kijken, maar je kunt dit deel ook overslaan door weer op Start te drukken en naar het titelscherm te gaan.

Invoeren paswoord

Nadat je in het paswoordscherm bent gekomen druk je op links of rechts om de gewenste letter te kiezen en dan op "A" om die letter vast te leggen. Kies je een verkeerde letter, druk dan op "B" om deze te wissen. Is het paswoord juist ingevoerd, druk dan op "A" om te kunnen beginnen op het niveau dat daardoor wordt weergegeven. Voer je een onjuist paswoord in, dan zal dit verdwijnen en kun je een nieuw paswoord opgeven.

WAPENS

LGM beschikt niet alleen over zijn speer en zijn EMDP, hij kan ook een aantal vijandelijke wapens veroveren, zoals de Boemerang, een Vuurbal, een Schokgolf en Bommen. Elke keer als je een vijand deze wapens ziet gebruiken moet je hem vernietigen. Je ziet dan één van de onderstaande symbolen op je scherm verschijnen. Pak dat symbool op en je krijgt een klein stukje van dat wapen.

Boemerang

Schokgolf

Vuurbal

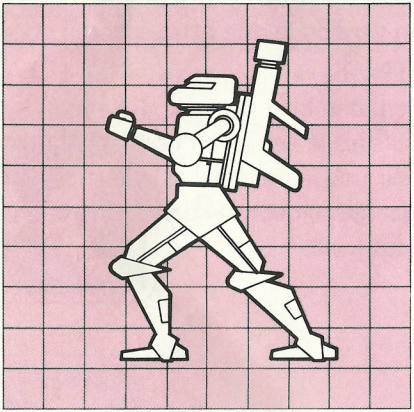
Bom

Elk van de vier speciale wapens heeft drie energieniveaus. Op de hogere energieniveaus zullen ze in verschillende richtingen schieten. Om de wapens meer energie te geven moet je steeds meer wapen-symbolen veroveren. Bijvoorbeeld: als je één Vuurbal-symbool verovert verdien je drie schoten op krachtniveau 1; verover je er nog drie dan verdien je drie extra schoten voor krachtniveau 2 en nog eens drie voor niveau 3.

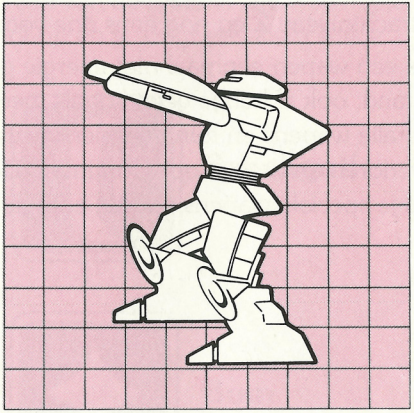
Is een wapen eenmaal met energie geladen, dan blijft het ook in die toestand, ook al heb je geen kogels meer. Zelfs als je een leven verliest behoudt je alle wapens en hun energieniveaus, maar heb je eenmaal al je levens verloren en druk je op "Continue" (Doorgaan) om door te spelen, dan ben je al je speciale wapens en hun energieniveaus kwijt.

Gewapende vijanden

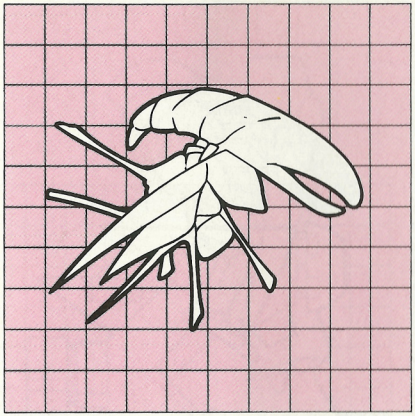
Hier zie je enkele vijanden die hun wapens afgeven als je ze vernietigt. Je komt er overigens nog veel meer tegen!



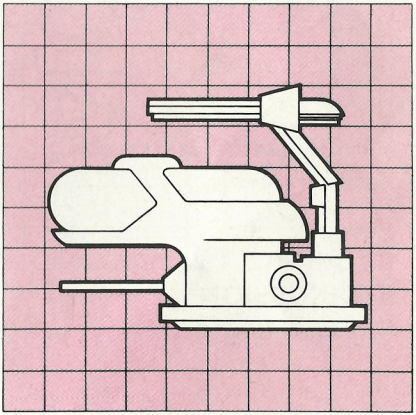
THROWBAKK
Boemerang-drager



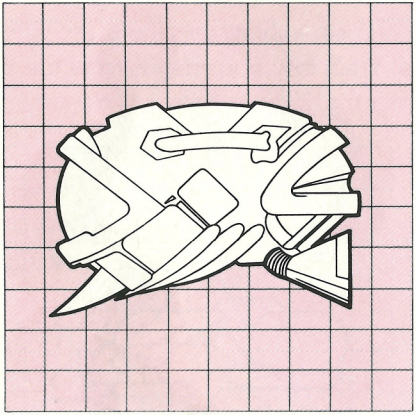
OVERHAND
Boemerang-drager



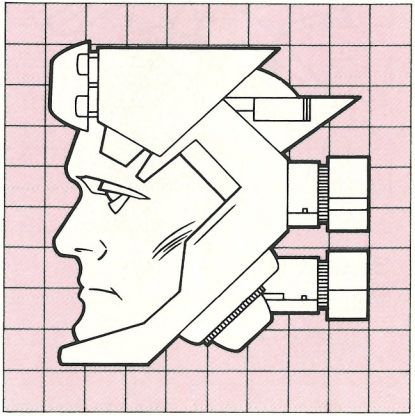
SKORCHER
Vuurbal-drager



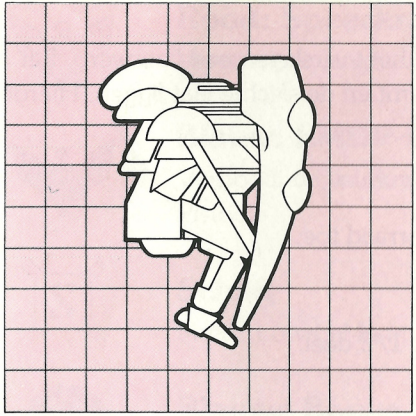
BURNMAX
Vuurbal-drager



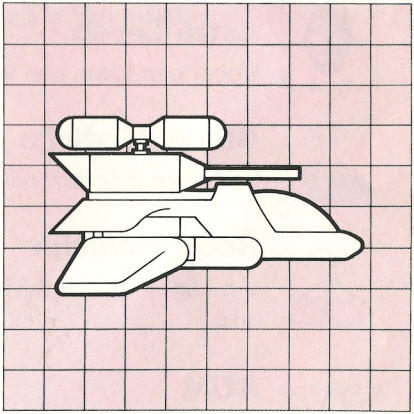
KONKUSSION
Schokgolf-drager



FORCEFACE
Schokgolf-drager



BLASTOID
Bom-drager



EXPLODOR
Bom-drager

VOORWERPEN

Soms verschijnt er nadat je een vijand hebt verslagen een voorwerp. Let goed op dat je alleen de juiste meeneemt en de slechte laat liggen. Hieronder vind je de voorwerpen en hun functies.

Extra Leven

Voegt één leven aan je voorraad toe.

Blauw Medicijn

Verhoogt je levenspeil met 1/2 deel.

Rood Medicijn

Verlaagt je levenspeil met 1/2 deel. Koste wat het kost afblijven dus!

AGM

Anti-Gravity-Material (Anti-Zwaartekracht-Materiaal); hiermee kun je hoger springen.

Rood: Speerkracht

Vergroot de lengte van je speer.

Blauw: EMDP-kracht

Verhoogt de vuurkracht van je Elektro-Magnetische Disruptie-Pistool.

Schild

Maakt Low-G-Man tien seconden lang onoverwinnelijk.

Blauwe Bonus

Verhoogt je score met 1000 punten.

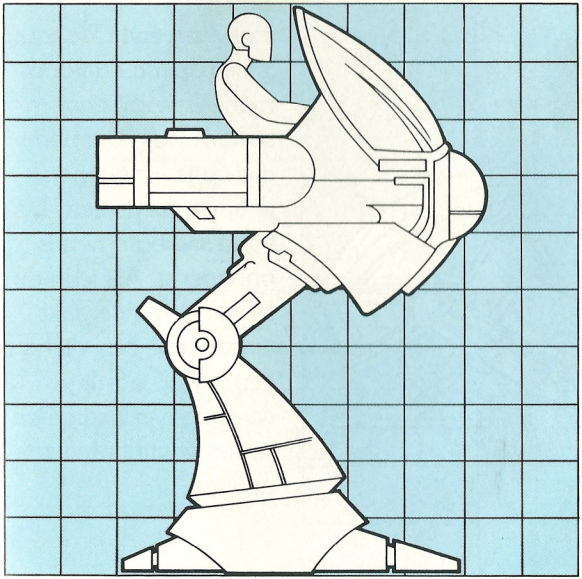
Rode Bonus

Verhoogt je score met 5000 punten.

VOERTUIGEN

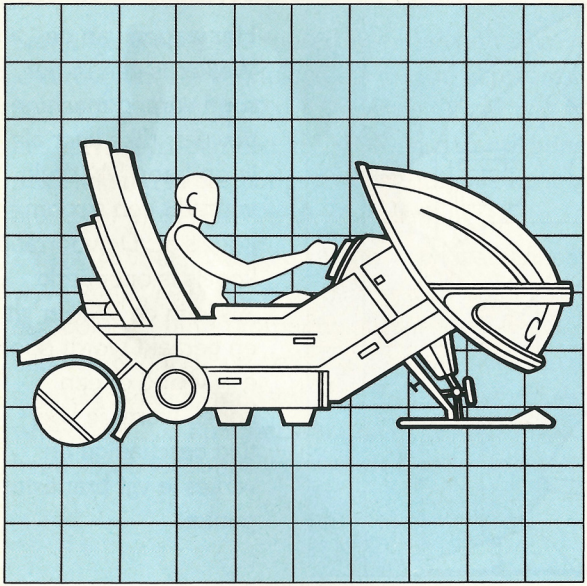
Sommige vijandelijke robots rijden in voertuigen, en een aantal hiervan kun je veroveren. De voertuigen die je kunt veroveren zijn de Walker (Loper), de Spider (Spin) en de Hover (Zwever). Om er een te pakken te krijgen moet je het eerst bevriezen met je EMDP, er dan opspringen en de robotbestuurder neersteken. Nu bestuur je zo'n voertuig. Je kunt het gebruiken zolang er nog brandstof in zit (VEF op de statuslijn).

Zolang je in een voertuig zit ben je onoverwinnelijk - word je geraakt dan word je niet gewond, maar je voertuig wordt wel beschadigd en verliest daardoor vijf brandstofpunten. Maar als je het Rode Medicijn vangt terwijl je een voertuig bestuurt verlies je een half deel van je levenspeil. Raakt je voertuig zonder brandstof, dan ontploft het, maar daarbij zal het je niet verwonden. Je kunt het voertuig al verlaten voordat je door je VEF-brandstof heenbent door simpelweg op "Select" te drukken.



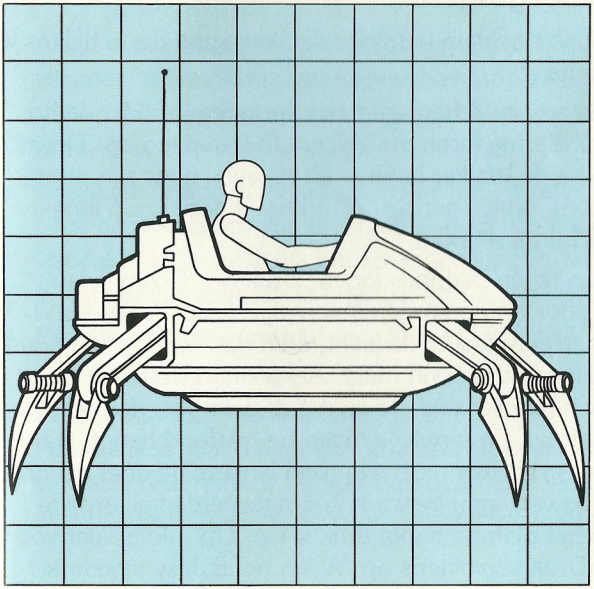
Walker-Voertuig

Het wapen van de Walker is een in het rond vurend machinegeweer. Elke keer als je op knop "A" drukt vuurt dit een stroom kogels af. De voorraad kogels is onbeperkt. Als je in de Walker zit en geraakt wordt door een vijand of een kogel, wordt je voertuig beschadigd en verlies je vijf brandstofpunten.



De Hover

Het Zwevende Voertuig is bewapend met bommen. Er komt een stroom van bommen uit die op je vijanden valt als je boven ze zweeft. De voorraad bommen is onbeperkt. Als je in de Hover zit en geraakt wordt door een vijand of een kogel, wordt je voertuig beschadigd en verlies je vijf brandstofpunten.



De Spider

Dit spinvoertuig heeft geen wapens maar is zelf een wapen. Zodra je er een vijand mee aanraakt wordt deze vernietigd. Als je in de Spider zit en door een kogel wordt geraakt, wordt je voertuig beschadigd en verlies je vijf brandstofpunten.

Speciale voertuigbewegingen

Zowel de Walker als de Spider hebben een speciale beweging die je tijdens je gevechten van pas kan komen.

De Walker: De Walker kan twee schermen hoog springen (of naar de bovenkant van het speelveld). Spring (druk op "A") en druk meteen op "Down" als je in de lucht bent. Zodra de Walker landt veert hij even door zijn poten. Blijf dan op "Down" drukken, druk weer op "A" en houd deze knop ingedrukt. Zo spring je twee schermen hoog!

De Spider: De Spider kan tegen plafonds lopen. Druk op "Down", dan veert de Spider enigszins door z'n poten. Druk vervolgens op "A" en houd deze knop ingedrukt. Ben je eenmaal in de lucht, druk dan op "Up" en houd deze knop ingedrukt totdat je het plafond raakt. Als je ondersteboven hangt, wordt de zwaartekracht ook omgedraaid. Je kunt ook naar beneden springen en weer terug naar het plafond. En terwijl je tegen het plafond hangt, kun je je voertuig weer omdraaien en gewoon op de grond landen. Je doet dat door de hierboven beschreven bewegingen gewoon in omgekeerde volgorde te herhalen. Terwijl je tegen het plafond hangt druk je op "Up". Je Spider veert dan weer door z'n poten. Druk vervolgens op "A" en houd deze ingedrukt. Ben je eenmaal in de lucht, druk dan op "Down" en houd deze ingedrukt totdat je de grond raakt en weer omgedraaid bent.

SPELTIPS

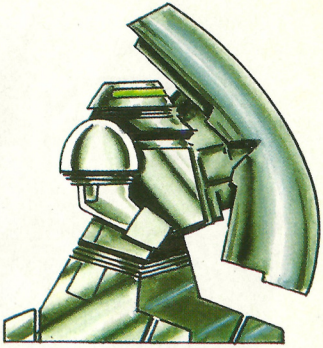
- Als je voor het eerst begint, probeer dan je EMDP te gebruiken om je vijanden te bevriezen, vervolgens bovenop ze te springen en ze neer te steken. Hierdoor wordt het spel gemakkelijker, maar het zal je niet lukken om veel voorwerpen te pakken te krijgen.
- De eerste fase is gemakkelijk, maar het vijandelijke hoofd is een taaie. Val eerst de bovenkant van de kraan aan en steek dan de machinist neer via het dak. Het is mogelijk het kraangedeelte te verslaan met je Walker, mits je het bereikt voordat je brandstof op is.
- Raak je tijdens je gevecht met Metal Head in de problemen, spring dan van zijn linkerschouder.
- Als je een vijand bevriest, krijg je één op de tien keer een voorwerp. Bevries je je vijand niet, dan krijg je elke keer een voorwerp als je hem verslaat. Naarmate je dit spel dan ook beter leert spelen is het beter geen vijanden te bevriezen omdat je dan sneller meer energie terugkrijgt.

- Ben je eenmaal helemaal vol energie (volledige sprong, EMDP-kracht 3), begin dan weer je vijanden te bevriezen. Daardoor spaar je levenskracht voor je strijd tegen de vijandelijke leiders.
- Spaar je wapens voor de moeilijkere niveaus en de vijandelijke leiders. Meestal kun je zo'n leider het beste uitschakelen met je EMDP of met je speer. De andere wapens kun je het beste gebruiken om vijanden uit te schakelen die op moeilijk te bereiken plaatsen zitten.
- De laatste vijandelijke leider is heel moeilijk te verslaan, tenzij je zijn zwakheden kent. Elk deel van zijn lichaam is gevoelig voor één van je speciale wapens.
- Toets het paswoord SONG in om een geluidstest te horen.

VIJANDELIJKE LEIDERS

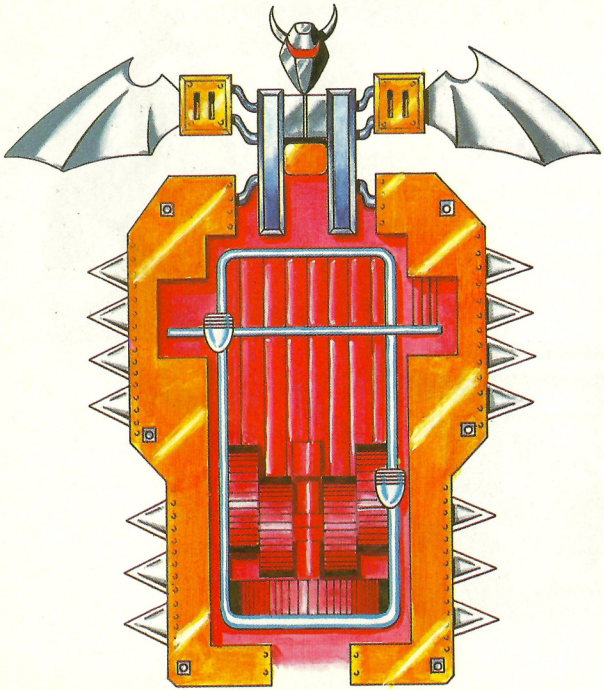
Sector 1-1: ROBOCRANE

Deze "vernietigingsarbeider" is een gemakkelijk doelwit... mits het je lukt de kraan tegen te houden.



Sector 1-2: LUMPY

Deze robotarbeider is nooit erg slim geweest, zelfs niet na het herprogrammeren. Hij vormt geen probleem voor een Low-G-Man die voldoende energie heeft.

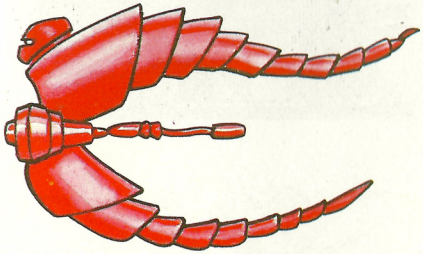


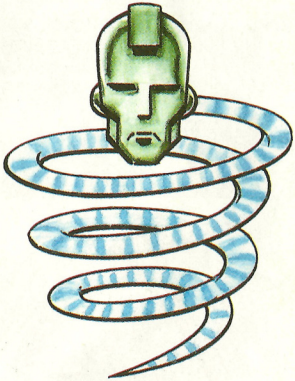
Sector 1-3: METAL HEAD

Metal Head is GROOT, maar ook erg stom. Vernietig de geschutskoepels, dan wordt zijn hoofd niet meer beschermd.

Sector 2-1: AIRSWIMMER

Deze versla je gemakkelijk. Maar pas op voor de ijspegels.



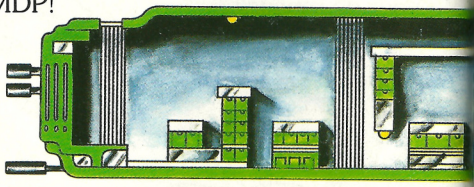


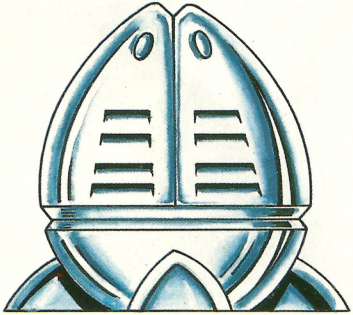
Sector 2-2: SPIRON

Het valt niet mee om aan zijn wraak te ontkomen. Bewaar je levenspeil voor hem en hij belandt op een waterige berg afval.

Sector 2-3: SUPERSUB

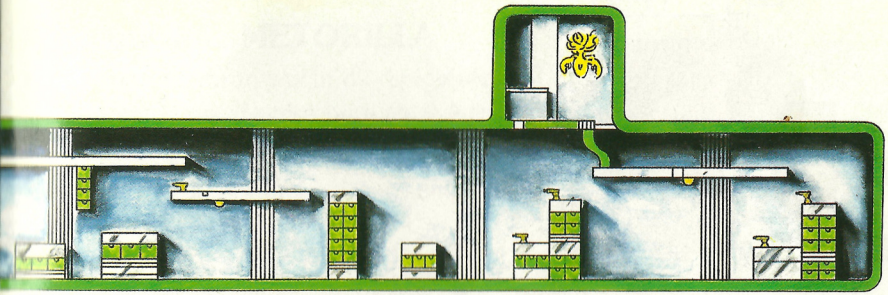
De eerste vijand die je tegenkomt... en een sterke. Gebruik in geval van twijfel je EMDP!

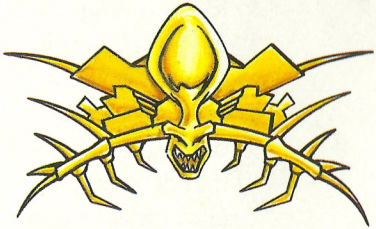




Sector 3-1: EGGRIPHOBE

Heel diep in de grot tref je deze energiecapsule-leider aan, omgeven door geschutskoepels. Je zult je wapens hard nodig hebben voor dit monster.



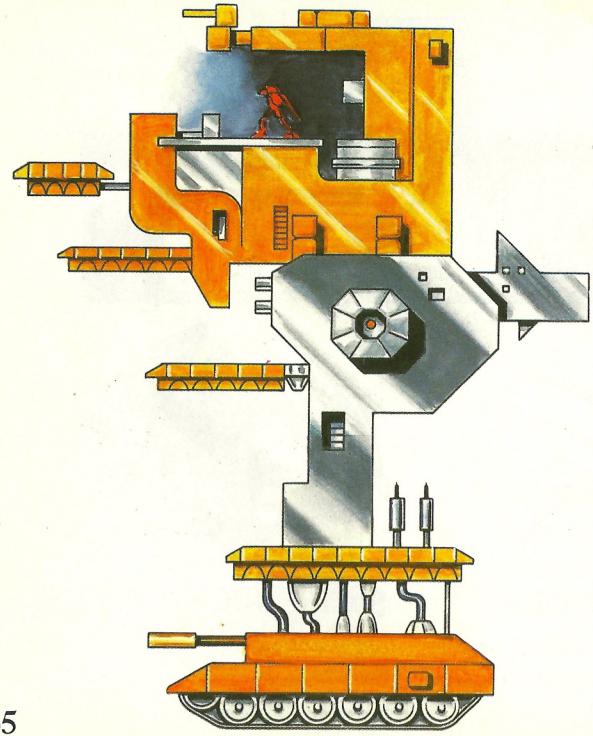


Sector 3-2: ARACHNOID

Wacht maar tot je dit buitenaardse wezen te pakken krijgt. Vernietig de geschutskoepels en verberg je aan de zijkant.

Sector 3-3: OCTOPITE

Dit wezen is geen probleem... mits je maar lang genoeg leeft voor je het tegenkomt.

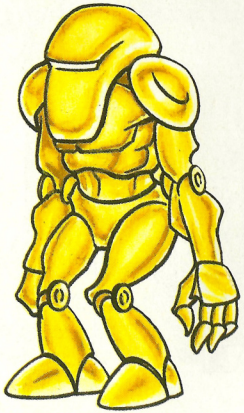


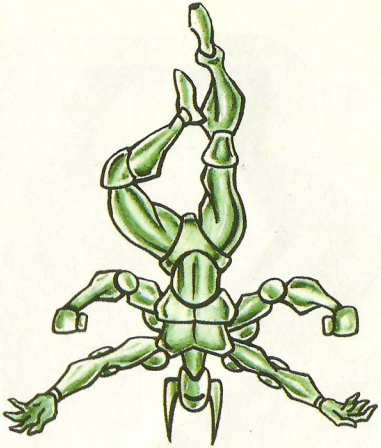
Sector 3-4: SUPERTANK

Dit vijandelijke voertuig heeft allerlei verschillende wapens. Probeer de geschutskoepels te vernietigen voordat je op de bestuurder afgaat. Het is onmogelijk de ballen met de scherpe uitsteeksels tegen te houden. Ontwijk ze dus!

Sector 4-1: METORILLA

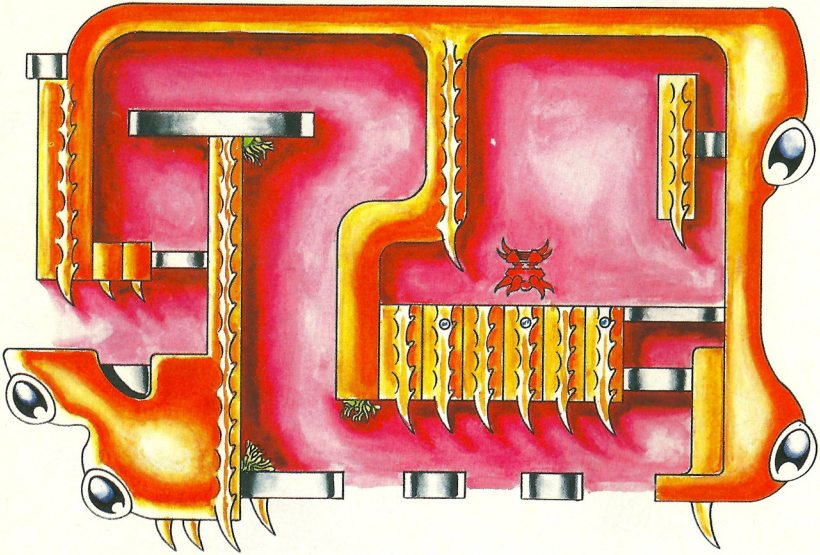
Bovenop de toren wacht dit dreigende gedrocht je op. Bevries hem als je kunt.





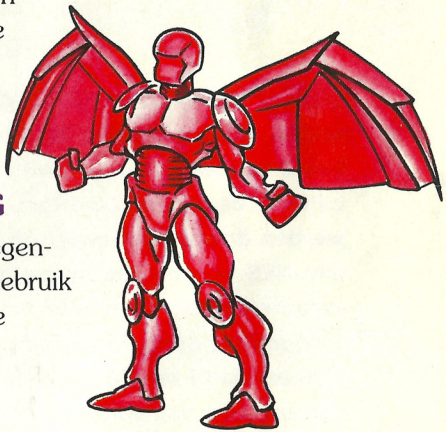
Sector 4-2: FOURARM

Dit wel heel rare gedrocht smijt met drankjes in alle richtingen. Met een wapen vanuit een bepaalde richting is het uit te schakelen.



Sector 4-3: HET MOEDERSCHIP

Je zult je vaardigheden hard nodig hebben voor dit schip. Maar er is een eenvoudige manier: gewoon blijven staan!



Sector 5-1: WARPWING

Eén van de vele merkwaardige tegenstanders die je zult ontmoeten. Gebruik dezelfde techniek als in 4-1 (als je tenminste de val hebt overleefd!).

Sector 5-2: MYSTERY BOSS

Verzamel zoveel mogelijk wapens als je kunt. Het einde is nabij!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON